

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Dalam buku berjudul *Basic Animation: Digital Animation*, Andrew Chong (2008) mengatakan animasi dapat didefinisikan suatu proses gambar yang menciptakan ilusi pergerakan dengan mempresetasikan gambar berurutan secara cepat berturut-turut kepada penonton. Dina Utami (2011) mengungkapkan bahwa salah satu keunggulan dalam animasi merupakan kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Terutama sangat membantu dalam menjelaskan sebuah urutan kejadian yang ada. White (2006) menjelaskan animasi memiliki beberapa gaya, yaitu 2D, 3D, *Claymation*, dan *cut-out*.

2.2. 2D Animation

Pada awal perkembangan animasi, *2D animation* adalah serangkaian gambar yang dibuat secara manual dengan menggunakan tangan. *2D animation* tersebut merupakan sebuah karya animasi yang hanya dinikmati atau ditonton dari satu sisi saja. (William, 2009). Teknik dalam proses pembuatan animasi tersebut berupa digambar atau dicat (Thames dan Hudson, 2016).

2.3. Perancangan Tokoh

Mendesain tokoh adalah suatu gambar yang tiba-tiba muncul di pikiran kita lalu dituangkan dalam secarik kertas. Menurut Su dan Zhao (2012), desain tokoh memiliki definisi yang mendasar yaitu, merancang penampilan karakter dengan rambut yang bermacam-macam gaya, kostum dan properti yang digunakan tokoh yang sesuai dengan latar belakangnya. Untuk menjadi lebih baik dalam mendesain tokoh maka diharuskan bagi seorang desainer tokoh membuatnya secara lebih detail.

Tokoh sangat penting untuk menjalankan perannya dalam sebuah cerita. Tokoh dalam animasi, diibaratkan sama dengan pemeran dalam film *live-action* (White, 2006). Menurut Thomas (1986), tujuan sangat diperlukan dalam merancang tokoh, seperti menjelaskan bagaimana keadaan fisiknya, latar belakang sosial, asal-usul tokoh tersebut berasal, dan sifatnya.

2.3.1. *Archetype*

Menurut Tillman (2011), *archetype* berperan sangat penting dalam merancang tokoh di dalamnya. *Archetype* merupakan tokoh yang dianggap ideal dan menakjubkan dari sikap maupun perilaku seseorang yang ingin menirunya. *Archetype* dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. *The Hero*

Biasanya diperankan oleh tokoh utama dalam ceritanya. Tokoh ini mempunyai sifat yang suka menolong sesama tanpa pamrih, baik hati, dan berani dalam menghadapi segala tantangan yang berada didepannya.

2. *The Shadow*

Biasanya diperankan oleh tokoh yang suka menantang kebenaran atau musuh *Hero* dalam ceritanya. Tokoh yang dianggap kejam, licik, jahat dan misterius.

3. *The Fool*

Tokoh yang dianggap bodoh, ceroboh, suka menipu dan merusak segala rencana pada tokoh yang lainnya. Yang membuktikan betapa bengisnya tokoh ini sehingga tidak dapat termaafkan.

4. *The Anima/Animus*

Anima untuk seorang wanita sedangkan *animus* untuk seorang pria. Jika tokoh utama dalam cerita, tertarik terhadap karakter anima atau animus dari suatu kepribadiannya, maka akan menimbulkan berbagai macam emosi. Teknik ini bisa membuat seseorang seolah-olah terjerat atau tenggelam dalam ceritanya.

5. *The Mentor*

Tokoh ini sangat berperan penting untuk memengaruhi tokoh utama dengan hal positif dalam membantu dan memberikan motivasi. Sehingga tokoh utama pun merenungkan kembali untuk tidak mudah menyerah dalam masalah yang dihadapinya.

6. The Trickster

Tokoh ini mempunyai sifat yang suka berpindah-pindah dari pihak yang baik maupun pihak yang jahat. Biasanya tokoh yang suka berpindah-pindah pihak hanya untuk melindungi dirinya agar tidak kena masalah. Bahkan, ia juga pintar mempengaruhi pikiran tokoh utama untuk mengambil alih situasi tertentu.

2.3.2. Tridimensional

Membangun sebuah tokoh dengan tridimensional sangat berperan penting dalam perancangan tokoh agar dapat memperkuat ceritanya. Menurut Tillman (2011) untuk mematangkan dalam penciptaan sebuah tokoh, memerlukan beberapa pertimbangan seperti sisi fisiologis, psikologis, dan sosiologis serta latar belakang. tridimensional terbagi menjadi 3 bagian, sebagai berikut:

1. Sisi Fisiologis

Yang berkaitan dengan ciri-ciri tubuh seperti mata, hidung, mulut, rambut, warna kulit, usia, jenis kelamin dan pakaian yang ia kenakan.

2. Sisi Psikologis

Yang berkaitan dengan perilaku yang positif atau negatif, hal-hal yang ditakuti pada karakter sehingga membuat mental karakter berubah, juga motivasi dalam hidupnya.

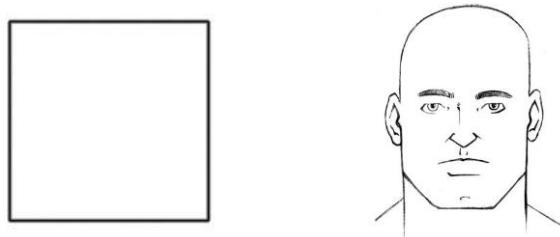
3. Sisi Sosiologis

Berkaitan dengan kehidupan sosialnya di masyarakat, teman, maupun keluarganya yakni ekonomi, kelas, status, agama, ras, hobi, berkebangsaan, dan lain-lain.

2.3.3. Bentuk Dasar

Menurut Tillman (2011), bentuk merupakan sebuah dasar yang biasanya digunakan untuk mendefinisikan hal-hal tertentu. Dalam bukunya menjelaskan mengenai bentuk dasar kotak, segitiga, dan lingkaran dengan memiliki pengertian, sebagai berikut:

1. Kotak



Gambar 2.1. Kotak dan wajah

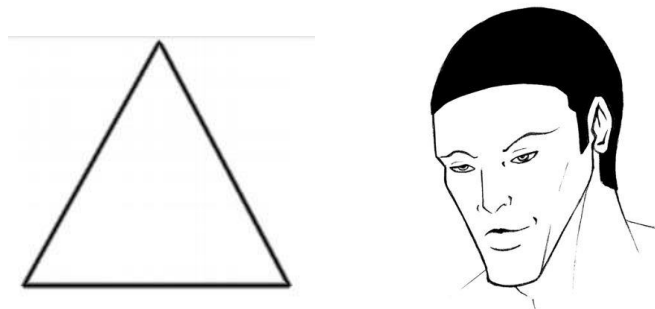
(Creating Character with Personality, 2006)

Dilambangkan sebagai stabilitas, kepercayaan, kejujuran, kesesuaian, keamanan, persamaan, kejantanan.

Jika bentuk kotak dikaitkan pada sifat karakter, yaitu:

- a. Cepat menyelesaikan tugas
- b. Tegas dan disiplin
- c. Kaku
- d. Berkepimpinan yang baik

- e. Jiwa persaingan yang kuat
 - f. Pantang menyerah
 - g. Tekad yang kuat
 - h. Keras kepala
2. Segitiga



Gambar 2.2. Segitiga dan wajah

(Creating Character with Personality, 2006)

Dilambangkan sebagai tindakan, agresi, energi, konflik, ketegangan.

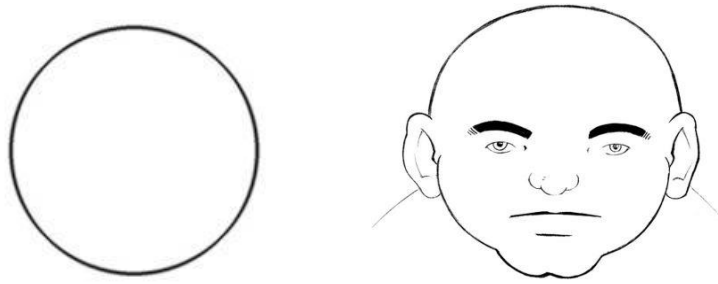
Jika bentuk segitiga dikaitkan pada sifat karakter, yaitu:

- a. Temperamental
- b. Sensitif
- c. Depresi
- d. Kreatifitas yang tinggi
- e. Idenya menarik

Adapun bentuk segitiga yang terbalik tetapi memiliki sifat yang berbeda dengan segitiga yang normal:

- a. Daya ingat yang tajam
- b. Menghargai komitmen dan ketulusan

- c. Tidak suka keinginannya dikekang orang lain.
 - d. Praktis dan berpikir cepat
 - e. Mencintai kebebasan
3. Lingkaran



Gambar 2.3. Lingkaran dan wajah

(Creating Character with Personality, 2006)

Dilambangkan sebagai kelengkapan, keanggunan, menghibur, kesatuan, perlindungan.

Jika bentuk lingkaran dikaitkan pada sifat karakter, yaitu:

- a. Peduli
- b. Mudah bersosialisasi
- c. Lembut
- d. Dermawan
- e. Cukup sensitif

2.3.4. Bentuk Tubuh

Somatotype menurut Kamenskaya dan Kukharev (2008) yang mengutip teori Sheldon (1941) adalah tipe bentuk tubuh manusia. Jenis bentuk tubuh *somatotype* ada 3 macam, yaitu:

1. *Endomorph*




Tubuh yang memiliki bentuk bulat, berisi atau gemuk, subur, kepala yang besar, leher dan tangan yang pendek, serta pinggang yang lebar. Sifat tokoh tersebut menggambarkan tenang, santai, mudah berkomunikasi dengan orang lain, bertoleransi, kenyamanan yang dicintainya, dan kedamaian.

2. *Mesomorph*

Tubuh yang berbentuk persegi, berotot, gagah, tebal, bahu yang lebar, dan tubuh yang umumnya langsing. Tokoh ini menggambarkan sifat yang agresif, tegas, kuat, serta aktif.

3. *Ectomorph*

Pada umumnya tokoh ini terlihat kurus, tinggi, lemah, dan cukup kuat. Keseluruhan tubuh ini relatif panjang dan gesit. Sifat tokoh ini menggambarkan sensitif terhadap sesuatu, pendiam, rapuh, terkendali, dan tidak tegas.

| Sheldon's Somatotype | Character | Shape | Picture |
|-----------------------------|--|--|---|
| Endomorph [viscerotonic] | Relaxed, sociable, tolerant, comfort-loving, peaceful | Plump, buxom, developed visceral structure |  |
| Mesomorph [somatotonic] | Active, assertive, vigorous, combative | Muscular |  |
| Ectomorph [cerebrotonic] | Quiet, fragile, restrained, non-assertive, sensitive | Lean, delicate, poor muscles |  |

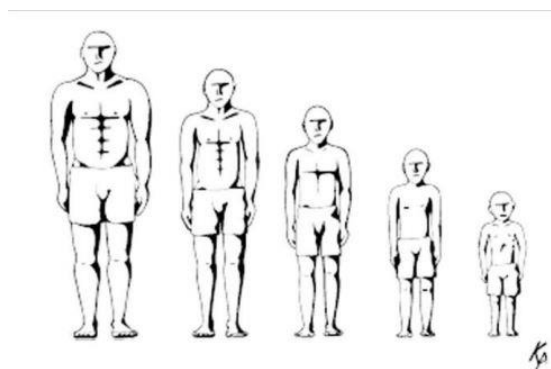
Gambar 2.4. *Somatotype*

(*Recognition of Psychological Characteristics From Face*, 2008)

2.3.5. Proporsi Tubuh

Blair (1994) dalam buku *Cartoon Animation* mengatakan bahwa proporsi adalah salah satu faktor penting yang harus diperhitungkan untuk merancang sebuah tokoh. Dalam merancang tokoh harus mengingat bahwa tiap tubuh tokoh memiliki ukuran yang relatif berbeda-beda karena proporsi tubuh spesifik yang digunakan untuk menciptakan banyak tipe tubuh. Ukuran kepala kerap digunakan dalam merancang tokoh sebagai pengukur tinggi tubuh tokoh yang diciptakan. Hal ini dapat membantu suatu ciptaan tokoh untuk dapat menjaga proporsi serta tinggi tubuh tokoh dengan konsisten.

Proporsi tubuh itu sendiri dapat diukur dari tinggi kepala yang bertujuan sebagai perbandingan tinggi badan tokoh tersebut. Tubuh orang dewasa memiliki proporsi dengan tinggi sekitar 8 kepala atau 1:8. Selain itu, pada proporsi tubuh remaja memiliki perbandingan 1:6 sedangkan remaja yang menuju dewasa memiliki perbandingan 1:7. Untuk tubuh seorang anak-anak memiliki proporsi dengan perbandingan 1:5 dan anak kecil dengan perbandingan 1:4. (Sloan, 2015).



Gambar 2.5. Perbandingan Proporsi Tubuh

(Virtual Character Design For Games and Interactive Media, 2015)

2.3.6. Usia

Dalam merancang tokoh, tentunya harus mengetahui kelompok usia yang akan ditargetkan pada penonton mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Tillman, 2011),

1. Usia 0-4 tahun

Memiliki mata dan kepala yang besar, badannya yang mungil dan pendek seperti ukuran tubuh bayi yang baru lahir, warna yang cerah, dan bentuknya sederhana.

2. Usia 5-8 tahun

Tokoh masih memiliki kepala yang besar dengan mata yang lebih kecil dari usia 0-4 tahun, warnanya meredam, dan bentuknya lebih rumit.

3. Usia 9-13 tahun

Dimana pada usia ini anak-anak sudah menjadi remaja, bentuknya tidak lagi sederhana melainkan lebih banyak detail pada dari kepala hingga kaki dan warnanya lebih realis.

4. Usia 14-18 tahun ke atas

Tokoh ini sudah mendekati dengan tubuh proporsional yang baik dengan tingkat yang lebih detail dibanding usia 9-13 tahun serta warnanya yang sangat rumit.

2.3.7. Kostum

Menurut Bancroft (2006) dalam pemilihan kostum apapun yang dikenakannya akan berpengaruh pada desain tokohnya. Sependapat dengan Marshall (2007) bahwa kostum dapat menciptakan karakter dengan

mengubah penampilannya menjadi seseorang yang lain (Hal. 6). Kostum bisa dikatakan sebagai *personality* atau kepribadian seseorang yang mengenakannya. Seorang tokoh dengan mengenakan kostum yang berbeda-beda akan penampilan dan kepribadian yang berbeda-beda juga.

2.3.8. Psikologi Warna

Warna merupakan bentuk komunikasi secara non-verbal karena untuk menyampaikan hal itu lebih mudah dibandingkan dengan secara lisan. Warna memiliki artian yang bervariasi, tergantung dengan keadaan seseorang dan budaya itu sendiri. Menurut Nurdian (2017), warna tidak hanya dapat dilihat melalui mata saja melainkan dapat mempengaruhi seseorang dalam perilakunya, juga menentukan hal-hal yang disukainya terhadap benda tersebut. Berikut sifat-sifat warna yang dikaitkan dengan karakter seseorang (Tillman, 2011), sebagai berikut:

1. Merah



Gambar 2.6. Merah

(Creative Character Design/Tillman, 2011)

Warna merah, melambangkan rasa keyakinan, energi, ancaman, amarah, kekuatan, gairah, keberanian dalam bertindak, tekad, keinginan yang kuat, membangkitkan perasaan kasih sayang.

2. Kuning



Gambar 2.7. Kuning

(Creative Character Design/Tillman, 2011)

Warna kuning, melambangkan sukacita, damai, kebahagiaan, keceriaan, hati-hati, cemburu terhadap apa yang ia rasakan, kenyamanan, optimisme, kecerdasan, rasa khawatir.

3. Biru



Gambar 2.8. Biru

(Creative Character Design/Tillman, 2011)

Warna biru, melambangkan kesetiaan, penyembuhan, ketenangan, kelembutan, pengetahuan, keseriusan, kekuasaan, kehormatan, kesehatan, kepercayaan diri, pemahaman, kecerdasan, kebenaran, membangkitkan rasa kepercayaan, sikap dingin, kesedihan.

4. Ungu



Gambar 2.9. Ungu

(Creative Character Design/Tillman, 2011)

Warna ungu, melambangkan kepuasan, kesetiaan, kreativitas, keanggunan, kemewahan, canggih, ambisi, kekayaan, kebangsawanan, kemandirian, kebijaksanaan, martabat, misteri.

5. Hijau



Gambar 2.10. Hijau

(Creative Character Design/Tillman, 2011)

Warna hijau, melambangkan daya tahan, harmoni, pertumbuhan, optimisme, kesuburan, kesegaran, kebugaran, relaksasi, kesejahteraan, daya tahan, iri hati terhadap apa yang dimiliki orang lain, kejujuran, penyakit.

6. Oranye



Gambar 2.11. Orange

(Creative Character Design/Tillman, 2011)

Warna oranye, melambangkan antusiasme, kebijaksanaan, gengsi, membangkitkan rasa keceriaan, kreativitas, kesuksesan, tekad, kebahagiaan, daya tarik.

7. Hitam

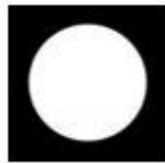


Gambar 2.12. Hitam

(Creative Character Design/Tillman, 2011)

Warna hitam, melambangkan kematian, depresi, misterius, ketakutan, kegelapan, misteri, kejahatan, kesedihan, duka cita, kekuasaan, formalitas, keperkasaan.

8. Putih



Gambar 2.13. Putih

(Creative Character Design/Tillman, 2011)

Warna putih, melambangkan kemurnian, kesucian, cahaya terang, kedamaian, kesederhanaan, kebaikan, kesempurnaan, kebersihan, perasaan seperti terlahir kembali.

9. Abu-abu

Menurut Kaina (2004) warna abu-abu melambangkan stabil, keseriusan, abstrak, bertanggung jawab, kemandirian, netral atau tidak memihak pada siapapun, keluasan, depresi, hibernasi, kurang percaya diri, membosankan, tidak komunikatif, kekurangan energi, dan kelembapan.

2.4. Ras

Ras manusia dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri secara biologis yang tidak berdasarkan pada sosialkultural. Ilmuan *Anthropologist* terus melakukan penelitian terkait dengan berbagai sifat-sifat keturunan yang berbeda. A.L. Kroeber (1948) membuat pengelompokan ras menjadi 3 berdasarkan hasil dari penelitiannya, sebagai berikut:

1. Ras Mongoloid memiliki ciri rambut yang berwarna hitam lurus, warna kulit yang beragam seperti warna cokelat atau sawo matang dan kuning langsat, adanya lipatan pada mata, dan seringkali fisiknya lebih kecil dan pendek. Ras ini biasa menetap di benua Asia.
2. Ras Negroid yang rata-rata adalah ras berwarna kulit gelap, rambut yang keriting, bibir yang tebal, dan hidung yang lebar. Ras tersebut berada pada benua Afrika.
3. Ras Kaukasoid biasa disebut dengan penduduk dengan berkulit terang, tetapi tidak selalu dianggap benar. Ras ini memiliki ciri rambut yang berwarna cokelat dan pirang, bentuk hidung yang rata-rata mancung, bentuk wajah yang kotak dan panjang. Ras tersebut biasa ditemukan di benua Eropa.

2.5. Budaya Aceh

Suku Aceh berada di wilayah Nangroe Aceh Darussalam, Sumatera Utara bagian ujung Utara. Budaya Aceh memiliki kebudayaan yang erat dengan nilai-nilai Islam. Nilai-nilai tersebut terdapat pada kebudayaan Aceh, salah satunya adalah busana dan properti yang digunakan.

2.5.1. Busana Tradisional Aceh



Gambar 2.14. Busana Tradisional Aceh pada Jaman Dulu

(Sumber dari <https://atjehcyber.com/nanggroe/foto-begini-pakaian-orang-aceh-jaman-dulu.html/attachment/pakaian-aceh-jaman-dulu>)

Pada jaman abad ke 16-an hingga 18-an, busana yang dikenakan berbeda dengan jaman modern. Tidak semua masyarakat Aceh yang menengah ke bawah memakai busana yang lengkap seperti keturunan kerajaan.

Peter Mundy adalah salah satu pengelana Eropa yang datang ke Aceh tahun 1637. Ia mendeskripsikan busana masyarakat Aceh pada tahun tersebut. Pada bagian atas kepala, masyarakat Aceh memakai kain serban yang diikatkan, memakai baju yang berlengan pendek maupun panjang serta lebar, kain sarung yang melilit pada pinggang, serta senjata tradisional yang terletak disisi pinggang, celana yang panjang nan lebar, serta tanpa memakai alas kaki yang mulai dari menengah bawah hingga keturunan kerajaan.

2.5.2. Bangsi Alas

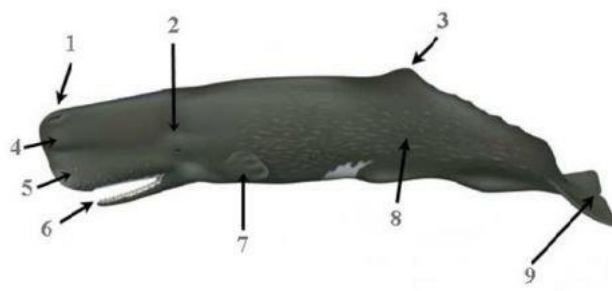


Gambar 2.15. Bangsi Alas

(Sumber dari <https://www.silontong.com/2018/03/10/alat-musik-tradisional-aceh/#>)

Alat musik tradisional berjenis suling yang dimainkan secara ditiup berasal dari daerah Aceh bernama Bangsi Alas. Alat musik tradisional ini terbuat dari bambu yang panjangnya sekitar 40 cm dengan diameter 2,8 cm. Lubang pada Bangsi Alas memiliki fungsi, yaitu 6 lubang digunakan sebagai lubang nada dan 1 lubang diujung suling digunakan sebagai peniup. (Muhammad Takari, 2015)

2.6. Paus Sperma



Keterangan:

- | | | |
|--------------------|--------------------------|-------------------|
| 1. <i>Blowhole</i> | 4. <i>Spermatocite</i> | 7. <i>Flipper</i> |
| 2. <i>Mata</i> | 5. <i>Melon</i> | 8. <i>Skin</i> |
| 3. <i>Knuckles</i> | 6. <i>Mulut dan Gigi</i> | 9. <i>Fluke</i> |

Gambar 2.16. Morfologi Paus Sperma

(https://repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/80007/Sari%20Ramadhan_C24100025.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Menurut Yusron (2012), paus sperma atau paus kepala kotak memiliki nama ilmiah, yaitu *Physeter macrocephalus*. Paus sperma merupakan hewan kelas mamalia yang memiliki habitat di perairan lautan yang relatif dekat dengan pantai. Paus sperma yang hidupnya secara berkelompok ini merupakan spesies laut yang menyesuaikan dengan kehidupan air. Penyebaran kelompok paus sperma ini terdapat di wilayah Indonesia, seperti Sumatera, Kalimantan Timur, Jawa, Bali, Maluku, Papua, NTT, NTB, Timor, dan Sulawesi.

Ukuran pada tubuh jantan yang lebih panjang hingga mencapai 15-18 meter sedangkan ukuran tubuh betina mencapai sekitar 11-12 meter dengan bobot tubuh sekitar 20-57 ton. Kepala paus sperma sangatlah besar dibanding dengan ukuran tubuhnya dan bergigi. Hewan ini memiliki satu *blowhole* yang terletak di bagian kiri kepala. Paus sperma didominasi dengan warna abu-abu dan hitam, pada bagian bawah tubuh terkadang berwarna putih keabu-abuan. (Rice, 1989 in Whitehead 1993).